

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS TENTANG KEGIATAN EKONOMI DALAM MEMANFAATKAN SUMBER DAYA ALAM PADA SISWA KELAS IV SDN 1 KALIJIREK TAHUN AJARAN 2014/2015

Aji Sucahyo¹, H. Setyo Budi², M. Chamdani³

PGSD FKIP UNS Surakarta Jl Kepodang 67 A Panjer Kebumen

e-mail: Ajisucahyo785@yahoo.co.id

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Application of Make A Match Cooperative Model in Improving Social Studies Learning about Economic Activities in Utilizing Natural Resources for The Fourth Grade Students of SDN 1 Kalijirek in Academic Year of 2014/2015.* The aims of this research are: to describe and improving the application of make a match cooperative model of social studies learning about economic activities in utilizing natural resources, and to find out problems and solutions in the implementation of make a match cooperative model. This research is Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles, each cycle consisted of two meetings and each meeting consisted of four steps: planning, action, observation, and reflection. Subjects in this research are all fourth grade students at SDN 1 Kalijirek in academic year of 2014/2015 totalling 24 students. The conclusions of this study are social studies learning about economic activities in utilizing natural resources through the implementation of make a match cooperative model has improved significantly, percentage of students completeness reached 87.50%.

Keywords: *cooperative model, make a match, social studies learning*

Abstrak: Penerapan Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Peningkatan Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam pada Siswa Kelas IV SDN 1 Kalijirek Tahun Ajaran 2014/2015. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan meningkatkan penerapan model kooperatif tipe *make a match*, menemukan kendala dan solusi penerapan model kooperatif tipe *make a match*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan tiga siklus, setiap siklus dua pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Kalijirek Tahun Ajaran 2014/2015 yang berjumlah 24 siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN 1 Kalijirek, persentase ketuntasan siswa mencapai 87,50%.

Kata Kunci: *model kooperatif, make a match, IPS*

PENDAHULUAN

Salah satu cara agar manusia memperoleh pendidikan yang maksimal adalah dengan belajar. Sobur (2010) berpendapat, “belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap sebagai hasil pengalaman” (hlm. 218). Winataputra

(2008) “Belajar sering juga diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta ke-terampilan” (1.8). Pengertian belajar tersebut memberikan makna belajar yang meliputi penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan.

Susanto memberikan pengertian ilmu pengetahuan sosial sebagai suatu integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. (2014). Menurut Sardjiyo, Sugandi, dan Ischak menjelaskan tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah: a) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial; b) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial; c) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; d) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup; e) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan ilmu IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi (2009: 1.28).

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas IV SDN 1 Kalijirek, guru menjelaskan bahwa pembelajaran yang selama ini dilakukan masih jarang menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif secara keseluruhan. Studi dokumen pada nilai UTS mata pelajaran IPS se-mester satu dengan KKM 70, data yang diperoleh adalah dari 24 siswa, yang lulus KKM sebanyak 13 siswa atau 54,17%, sehingga masih ada 11 siswa atau 45,83% yang masih belum memenuhi kriteria batas KKM. Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 68,41 dengan nilai tertinggi mencapai 85 namun nilai terendahnya hanya mencapai 43.

Siswa kelas IV SD memiliki rentang umur antara 9-11 tahun, menurut Buhler (1930) anak pada usia tersebut termasuk dalam fase perkembangan anak yang keempat, Fase ini adalah fase sekolah dasar, pada pe-

riode ini anak mencapai objektivitas tertinggi, atau dapat disebut masa menyelidik, mencoba dan bereksperimen, yang distimulasi oleh dorongan menyelidik dan rasa ingin tahu yang besar, masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah dan bereksplorasi (Sobur, 2010: 132).

Mutiah menambahkan bahwa pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Kemampuan untuk menggolong-golongkan sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. (2010).

Berdasarkan uraian di atas maka dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa aktif. Huda (2012) berpendapat, *make a match* adalah salah satu jenis model yang ada dalam model pembelajaran kooperatif, *make a match* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar. Rusman (2014) berpendapat, metode *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan kartu, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS baik dari segi keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran maupun dari segi hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana penerapan model kooperatif tipe *make a match* dalam peningkatan pembelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam pada siswa kelas IV SD?, (2) apakah penerapan model kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi

dalam memanfaatkan sumber daya alam padasiswa kelas IV SD?, (3) apakah kendala dan solusi penerapan model kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan pembelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam pada siswa kelas IV SD?.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mendiskripsikan penerapan model kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan pembelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam pada siswa kelas IV SD, (2) untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan pembelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam padasiswa kelas IV SD, (3) untuk menemukan kendala dan solusi penerapan model kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan pembelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam pada siswa kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Kalijirek, subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV yang berjumlah 24 siswa.

Sumber data pada penelitian ini berasal dari siswa, guru, peneliti, teman sejawat, dan dokumen. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumen, dan tes.

Uji validitas dilakukan dengan teknik triangulasi. Triangulasi menurut Arikunto dkk. "Triangulasi merupakan proses memastikan sesuatu (*getting a fix*) dari berbagai sudut pandang" (2010: 128). Teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah menggunakan teknik analisis kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (sugiyono, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran ini guru akan menerapkan model kooperatif tipe *make a match*. Kegiatan ini terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Langkah-langkah pembelajaran menerapkan model kooperatif tipe *make a match* terdiri dari: (1) menyiapkan materi; (2) menyiapkan kartu; (3) membagikan kartu-kartu yang berisi soal dan jawaban kepada siswa; (4) siswa memikirkan kartu yang didapatnya dan mencari pasangannya; (5) siswa yang mengetahui pasangan kartunya saling memberitahu siswa yang mendapat kartu lain; (6) siswa yang dapat menemukan pasangannya dengan benar sebelum batas waktu yang ditentukan diberi poin; (7) siswa yang tidak menemukan pasangannya tidak mendapat poin; (8) kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda; (9) siswa bisa bergabung dengan 2 atau lebih siswa lainnya; (10) kesimpulan; (11) evaluasi.

Berikut adalah data hasil observasi terhadap guru terkait penerapan model kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS pada siklus I, II, dan III:

Tabel 1. Perbandingan Penerapan model kooperatif tipe *make a match*

Siklus	Rerata		%	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa
I	3,16	3,10	79,06	77,50
II	3,40	3,40	87,39	85,10
III	3,70	3,60	92,60	92,18

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make a match* pada proses pembelajaran IPS terhadap guru mengalami peningkatan setiap siklusnya. Diketahui berdasarkan data, siklus I mendapat skor rerata 3,16 de-

ngan persentase 79,06%. Pada siklus II terjadi peningkatan skor rerata menjadi 3,40 dengan persentase 87,39%. Sedangkan, pada siklus III terjadi peningkatan skor rerata menjadi 3,70 dengan persentase 92,60%.

Sedangkan pada siswa siklus I mendapat skor rerata 3,10 persentase 77,10%. Pada siklus II terjadi peningkatan skor rerata menjadi 3,40 persentase 85,10%. Sedangkan, pada siklus III terjadi peningkatan skor rerata menjadi 3,60 persentase 92,18%. Hal ini juga didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan observer terhadap siswa.

Berikut adalah data nilai hasil belajar pembelajaran IPS.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal, Siklus I, II, dan III

Tindakan	Rerata	(%)	
		Tuntas	Tidak tuntas
K. Awal	49,33	0,00	100,0
Siklus I	72,79	50,00	50,00
Siklus II	77,91	70,84	29,16
Siklus III	85,12	87,50	12,50

Berdasarkan tabel 3 mengenai perbandingan nilai hasil belajar siswa, menunjukkan terjadi peningkatan persentase ketuntasan siswa. Pada kondisi awal, persentase ketuntasan siswa mencapai 0,00%. Kemudian pada siklus I, terjadi peningkatan persentase mencapai 50%. Pada siklus II, peningkatan persentase mencapai 70,84%. Pada siklus III peningkatan persentase mencapai 87,50%.

Kendala dari penerapan model kooperatif tipe *make a match* meliputi: (a) siswa bermain sendiri saat proses pembelajaran, (b) kerjasama dalam menemukan pasangan kartu belum maksimal. Adapun solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah: (a) memberikan *punishment* atau perlakuan khusus pada siswa yang ber-

main, (b) memberikan pengarahan pentingnya solidaritas/gotong royong antar sesama.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) model kooperatif tipe *make a match* yang dilaksanakan sesuai langkah-langkah yang tepat dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 1 Kalijirek tahun ajaran 2014/2015 pada kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam dengan langkah-langkah yaitu: (a) menyiapkan materi yang akan diajarkan, (b) menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban, (c) membagikan kartu-kartu yang berisi soal dan jawaban kepada siswa, (d) siswa memikirkan kartu yang didapatnya dan mencari pasangannya, (e) siswa yang mengetahui pasangan kartunya saling memberitahu siswa yang mendapat kartu lain, (f) siswa yang dapat menemukan pasangannya dengan benar sebelum batas waktu yang ditentukan diberi poin, (g) siswa yang tidak menemukan pasangannya dengan benar tidak mendapat poin atau reward, (h) kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, (i) siswa bisa bergabung dengan 2 atau lebih siswa lainnya, (j) kesimpulan, (k) evaluasi; (2) peningkatan pembelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam ditunjukkan dari hasil belajar siswa Pada siklus I, persentase siswa yang mencapai nilai \geq KKM 75 sebesar 50,00%. Pada siklus II mencapai 70,84%. Pada siklus III mencapai 87,50%; (3) kendala dan solusi pada penelitian ini yaitu: (a) siswa bermain sendiri saat proses pembelajaran, (b) kerja sama dalam menemukan pasangan kartu belum maksimal. Adapun solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah: (a) memberikan *punishment* atau perlakuan khusus pada siswa yang

bermain, (b) memberikan pengarahannya pentingnya solidaritas/gotong royong antar sesama.

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah diuraikan, perlu disampaikan saran-saran sebagai berikut: (1) bagi siswa, menyadari pentingnya bekerja sama untuk dapat menemukan pasangan kartu secara benar dan cepat agar mendapat poin dan *reward*; (2) bagi guru, dalam menerapkan model kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang tepat; (3) bagi sekolah, menyediakan media pembelajaran yang memadai; (4) bagi peneliti lain, pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, M. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiyo, Sugandi S. & Ishack. (2009). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sobur, A. (2010). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Winataputra, U.S. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.